

# Spelbord "op tijd"

## VOORBEREIDINGEN

Knip het spelbord, het startsein en de twee klokken uit.

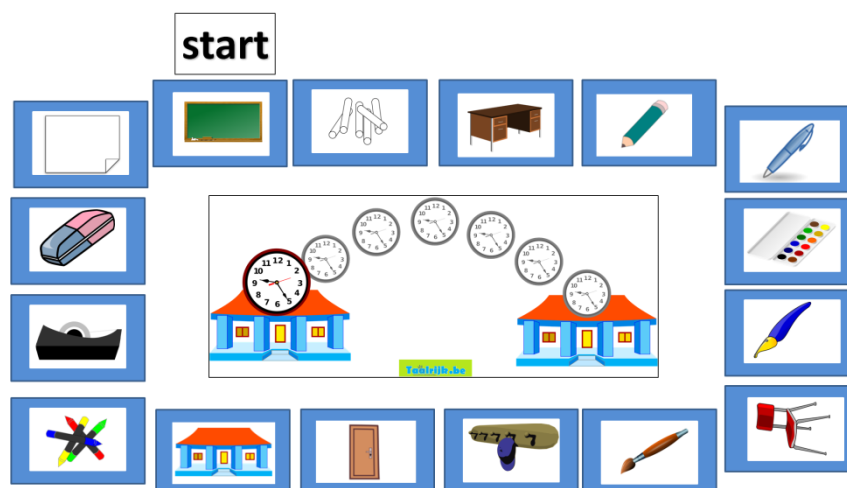
Lamineer deze eventueel.

Kleef het kleinste klokje op een zijde van een dobbelsteen. Je kan uiteraard ook met de kinderen een cijfer afspreken dat de klok vervangt.

Zet enkele pionnen klaar. (Gebruik eventueel knopen, gommen of ... als pion.)

Verspreid enkele beeldkaartjes rond het spelbord (zie thematische downloads) en plaats het startsein naast één van de afbeeldingen.

Plaats de grootste klok op de eerste klok in de boog. Zie hieronder een voorbeeld.



## SPELREGELS

Elke speler gooit om de beurt met de dobbelsteen en gaat het aantal aangegeven stappen vooruit. Kom je op een afbeelding, moet je deze benoemen om een punt te verdienen. Is het juist, dan wordt de afbeelding omgedraaid en het punt genoteerd. Het spel gaat verder. Wordt het klokje gegooid (of het afgesproken cijfer) wordt de klok in de boog 1 plaats opgeschoven.

Het spel is gedaan als de klok het andere schoolgebouw bereikt of als alle afbeeldingen benoemd zijn. Wie kan de meeste afbeeldingen benoemen?